

DAFTAR PUSTAKA

Aditia, P., & Prabawa, B. (2020). KARAKTERISTIK BUDAYA NUSANTARA PADA TOKOH DAN SEMESTA KOMIK NUSA V. *Demandia : Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 5(01), 100 - 112. doi:10.25124/demandia.v5i01.2720

Amirin, Tatang M. 2010. *Nini Anteh Sang Penunggu Bulan*. <https://tatangmanguny.wordpress.com/dongeng-sunda/nini-anteh-sang-penunggu-bulan/> (diakses pada 24 Maret. 2021)

Duggan, Michael. (2008). *Web Comics For Teens* Boston: Course Technology.

Eiser, Will. (2001). *Comis And Sequential Arts* Florida: Poorhouse Press.

Fatubun, Andres. 2017. Generasi Muda Lupakan Cerita Rakyat. *Ayo Bandung*, <https://ayobandung.com/read/2017/02/01/15853/generasi-muda-lupakan-cerita-rakyat> (diakses pada 28 Maret, 2021)

Harris, Paul & Ambrose Gavin. (2005). *Basic Design Layout* Switzerland: AVA Publishing SA.

Hutcheon, Linda. (2006). *A Theory of Adaptation* New York: Routledge.

Ihsan, Nurul. 2017. *Nyai Anteh Wanita Penunggu Bulan*. <https://www.ebookanak.com/cerita-dan-dongeng-anak/101-cerita-nusantara/nyai-anteh-wanita-penunggu-bulan/> (diakses pada 1 April, 2021)

Kominfo. 2017. *Survey Penggunaan TIK 2017 Serta Implikasinya Terhadap Aspek Sosial Masyarakat* Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Aplikasi Informatika dan Informasi dan Komunikasi Publik Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia, Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. <http://indonesiabaik.id/ebook/survey-penggunaan-tik-2017> (diakses pada 21 April 2021)

Isa Pramana Koesoemadinata, M. (2020). Sundanese and Modernity in Sci-fi Comic (Case Study: Astahiam Nyasab series of Sundanese Magazine Mangle in 1986). Proceedings of the First Conference of Visual Art, Design, and Social Humanities, CONVASH, 2 November 2019, Surakarta, Central Java, Indonesia

LEI-02. 2017. Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet di Medsos. *Legal Era Indonesia*, <https://legaleraindonesia.com/masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos> (diakses pada 27 Maret 2021)

McCloud, Scott. (1994). *Understanding Comics The Invincible Arts* New York: HarperCollins.

McCloud, Scott. (2007). *Making of Comics Storytelling Secrets of Comics, Manga And Graphic Novels* New York: HarperCollins.

Putra, Muhammad Andika. 2020. Cerita Rakyat Nyaring Berkat Komik Daring. *CNN Indonesia*, <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20201003224815-241-554068/cerita-rakyat-makin-nyaring-berkat-komik-daring>. (diakses pada 21 April 2021)

Rahman, Y., & Triadi, A. (2019). PERANCANGAN CERITA WEBTOON MENGENAI BUDAYA PALANG PINTU. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 4(01), 15. doi:10.25124/demandia.v4i01.1968

Rustan, Suniarso. (2009). *Layout Dasar Dan Penerapannya* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Sa'adah, Karimatus. (2021) *Kerajaan Pajajaran Sejarah, Letak, Raja, dan Peninggalan*. <https://museumnusantara.com/kerajaan-pajajaran/> (diakses pada 15 Mei 2015)

Santrock, John. (2011). *Lifespan Development (13th Edition)* New York: McGraw Hill.

Soewardikoen, D. Widiatmoko. (2013). *Metodologi Penelitian Visual* Bandung: CV Dinamika Komunika.

Sugeng, Pujileksono. (2016). *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif* Malang: Intrans Publishing.

Supriyono, Rachmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi* Yogyakarta: Penerbit Andi.

Yulandari, Z. D. & Dewi K Soedarsono. (2019). Pengaruh LINE Webtoon terhadap Minat Membaca Komik Digital. *Proceeding of Management : Vol.6, No.2 Agustus 2019, 63-64*.